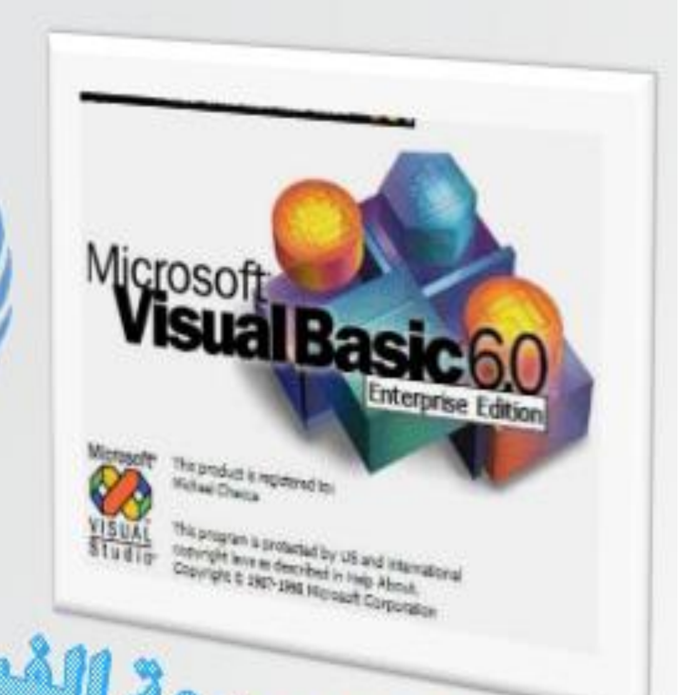


أساسيات برمجة الفيجول بيسك

الصف التاسع

الفصل الدراسي الثاني

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

٢٠١٧م

فهرس المحتويات

مقدمة

- تعد لغة البرمجة بيسك **BASIC** من لغات المستوى العالي، وتعمل تحت بيئة **DOS**، ويكون البرنامج الناتج على شكل **نصوص** فقط.

```
Starting MS-DOS...

C:\>_
```

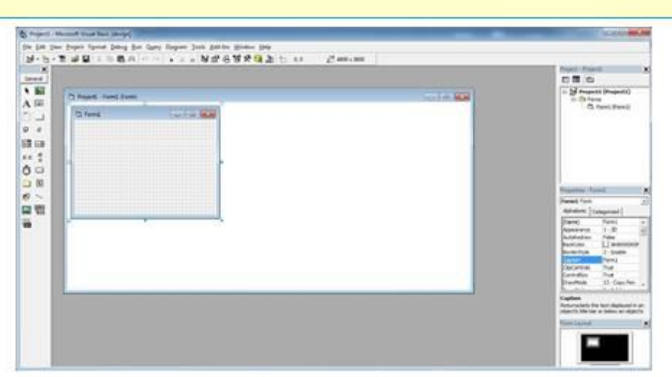
بيئة (نظام تشغيل) دوس

```
File  Edit  View  Search  Run  Debug  Options                 Help
ENGLOGO.BAS
10 CLS
20 PRINT "HELLO"
30 PRINT ""
40 PRINT "
50 PRINT "
60 PRINT "
70 PRINT "
80 PRINT "
90 PRINT "
100 PRINT "                                        READERS !!!!"
110 PRINT ""
120 PRINT "What is your Engadget username?"
130 INPUT user$
140 PRINT "Well, hello "; user$; "! You're looking mighty fine today!"
Immediate
<Shift+F1=Help> <F6=Window> <F2=Subs> <F5=Run> <F8=Step>     00001:001
```

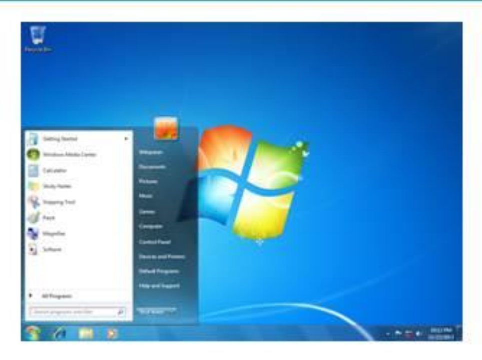
صورة توضيحية لواجهة البيسك

لغة فيجوال بيسك Visual Basic (VB)

- لغة متطورة عن لغة بيسك، والتي تعتمد كتابة الجمل البرمجية، مع شاشة رسومية مرئية تساعد المبرمج على إجراء العديد من العمليات دون الحاجة إلى كتابتها. وتتميز بالسهولة الكبيرة والمرونة في إعداد البرمجيات،
- تعمل تحت بيئة النوافذ **Windows** الرسومية،
- أجزاء البرنامج هي: رسومات، وأيقونات، وقوائم، ورموز، يتم التعامل معها بالفأرة ،وتعد هذه البيئة سهلة ومريحة للمستخدم.



صورة توضيحية لواجهة الفيجوال بيسك



بيئة (نظام تشغيل) ويندوز

أكمل الفراغ:

١- تصنف لغات البرمجة من حيث المستوى إلى ....و ....
٢- تمتاز لغة VB بأنها ذات واجهة .... بينما لغة Basic بأنها ذات واجهة ....
٣-تعمل لغة Basic تحت بيئة .... بينما تعمل لغة VB تحت بيئة ....

خطوات تشغيل فيجوال بيسك (VB) Visual Basic :

١. ابدأ start
٢. البرامج Programs
٣. مايكروسوفت فيجوال بيسك Microsoft Visual Basic 6.0
٤. مايكروسوفت فيجوال بيسك Microsoft Visual Basic 6.0

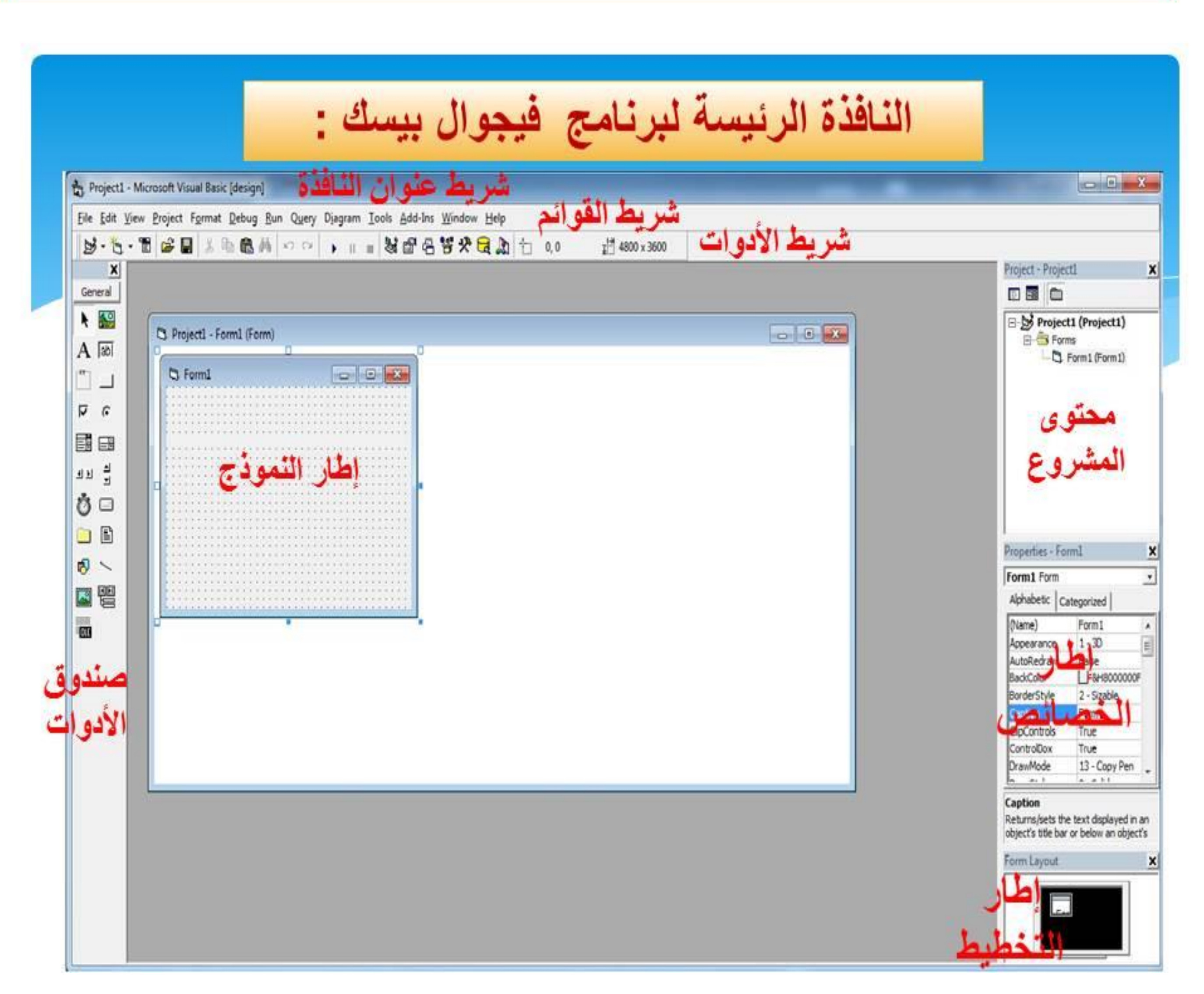


خيارات نافذة مشروع جديد New Project والتي تظهر في بداية تشغيل VB :

١) New البدء ببرنامج جديد.(وذلك باختيار Standard EXE ثم الضغط على Open)

٢) Existing فتح برنامج موجود سابقا.

٣) Recent فتح برنامج من قائمة البرامج المستخدمة حديثاً .



اكتب خطوات تشغيل برنامج VB :

١) .... ٢)..

٣)... ٤)..

وفق بين العمود (أ) وما يناسبه من العمود (ب):

(أ)		(ب)
١. NEW	( )	فتح برنامج موجود مسبقاً
٢. Recent	( )	البدء ببرنامج جديد
٣. Existing	( )	فتح برنامج من البرامج المستخدمة حديثاً

النشاط البيتي

عدد مكونات نافذة برنامج فيجول بيسك VB :

....

الدرس الثاني / النافذة الرئيسة لبرنامج فيجوال بيسك :

١- شريط عنوان النافذة

Project1 - Microsoft Visual Basic [design]

شريط يظهر اسم البرنامج Microsoft Visual Basicواسم المشروع الحالي Project1

٢-شريط القوائم

File Edit View Project Format Debug Run Query Diagram Tools Add-Ins Window Help

شريط يحتوي عدداً من القوائم (File, Edit, Project) التي تضم عدة أوامر مثل فتح مشروع، حفظ مشروع...الخ .

٣-شريط الأدوات



شريط يحتوي عدداً من الأزرار مثل زر الفتح والحفظ والتشغيل وإيقاف التشغيل .

٤-صندوق الأدوات :

ويحتوي جميع الأدوات اللازمة لبناء التطبيقات والبرامج .

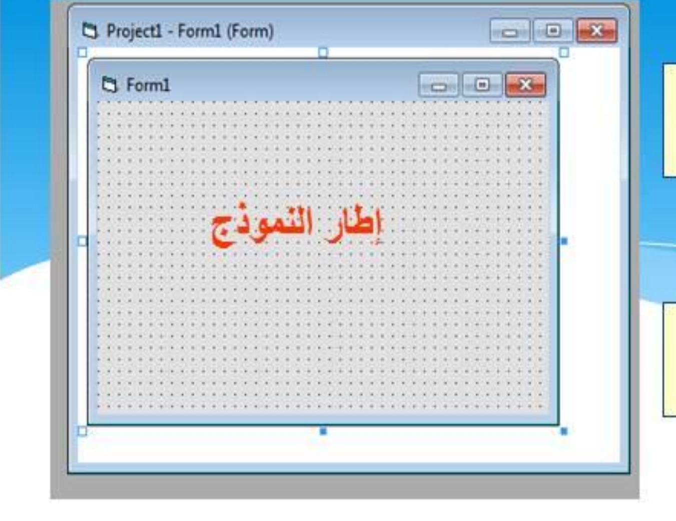


اكتب المصطلح :

١- (   ) يحتوي عدداً من القوائم (File, Edit, Project) التي تضم عدة أوامر مثل فتح مشروع، حفظ مشروع...الخ .
٢-(   ) شريط يحتوي عدداً من الأزرار مثل زر الفتح والحفظ والتشغيل وإيقاف التشغيل .
٣-(   ) يحتوي جميع الأدوات اللازمة لبناء التطبيقات والبرامج .

٥-إطار النموذج (منطقة العمل) :

وهي النافذة التي ستشكل البرنامج الذي نقوم بتصميمه ، وعليها ستوضع الأدوات.

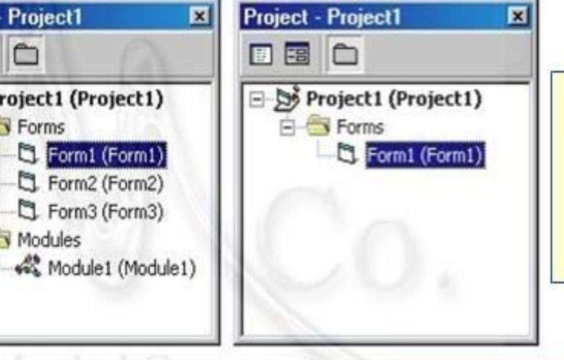


ما المقصود بالنموذج Form :

عبارة عن نافذة البرنامج الذي سنقوم بتصميمه وعليه توضع الأدوات والنموذج يحفظ في ملف بالامتداد frm

٦-إطار محتوى المشروع :

لعرض جميع النوافذ وملفات البرمجة المستخدمة في المشروع وتسهيل عملية الانتقال بينها.
والشكل المجاور يظهر إطار مشروع يحتوي نافذة واحدة وإطار مشروع يحتوي ثلاث نوافذ وملف برمجة .



ما المقصود بالمشروع Project :

عبارة عن عدد من النماذج (النوافذ) Forms وملفات البرمجة Modules ، و ويحفظ المشروع في ملف رئيسي بالامتداد vbp

أكمل الفراغات بما هو مناسب

وهي النافذة التي ستشكل البرنامج الذي نقوم بتصميمه ، وعليها ستوضع الأدوات.

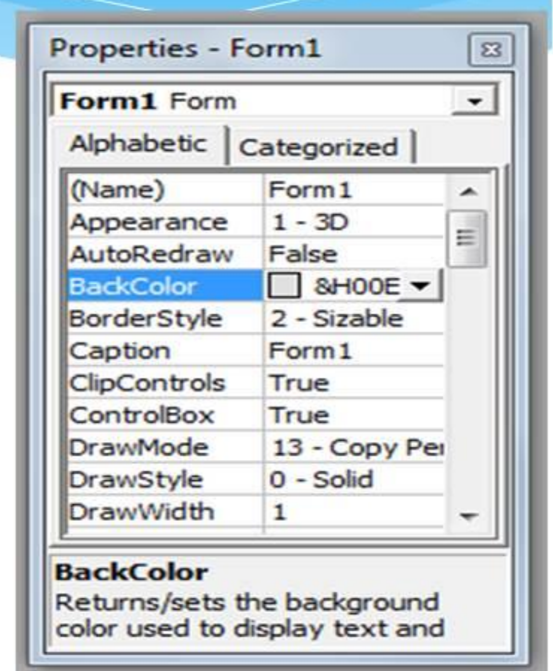
عبارة عن نافذة البرنامج الذي سنقوم بتصميمه وعليه توضع الأدوات والنموذج يحفظ في ملف بالامتداد frm

----

عبارة عن عدد من النماذج Forms **، و ويحفظ المشروع في ملف رئيسي بالامتداد** vbp

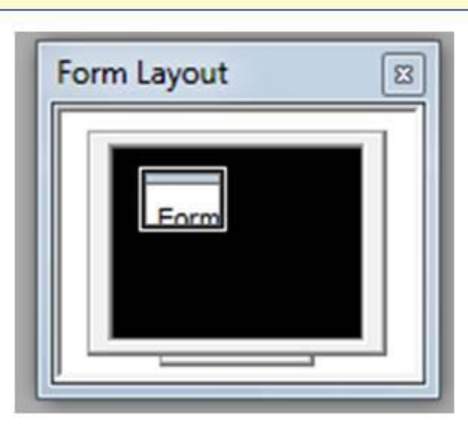


وتستخدم لتغيير خصائص الأدوات مثل اللون والحجم.



٨-إطار التخطيط :

وتستخدم لتحديد موقع النموذج (نافذة البرنامج) على الشاشة عند التنفيذ.



أجب بنعم أو لا :

١-(   ) النموذج يشكل نافذة البرنامج المراد تصميمه وعليه توضع الأدوات.
٢-(   ) يتألف المشروع من ملف واحد فقط.
٣-(   ) إطار التخطيط يستخدم لتغيير خصائص الأدوات مثل اللون والحجم.



الدرس الثالث /تصميم النموذج

مراحل كتابة البرنامج في فيجول بيسك :

١. تصميم نموذج البرنامج.

٢. ضبط الخصائص.

٣. كتابة التعليمات.

٤. تنفيذ البرنامج.

نشاط عملي (١)

قم بعمل برنامج يقوم بحساب معدل الطالب في المواد الثلاثة (عربي – حساب – علوم)



تحليل البرنامج

المدخلات :

ادخال ٣ علامات للطالب

العمليات :

حساب المعدل (مجموع الدرجات تقسيم ٣)

المخرجات :

اخراج المعدل

أولاً: تصميم نموذج البرنامج

الأدوات المستخدمة

General
إدراج صورة
صندوق النص
زر الأمر
زر الخيار
شريط التمرير
التسمية
الإطار
مربع الاختيار
إدراج قائمة منسدلة

أداة التسمية

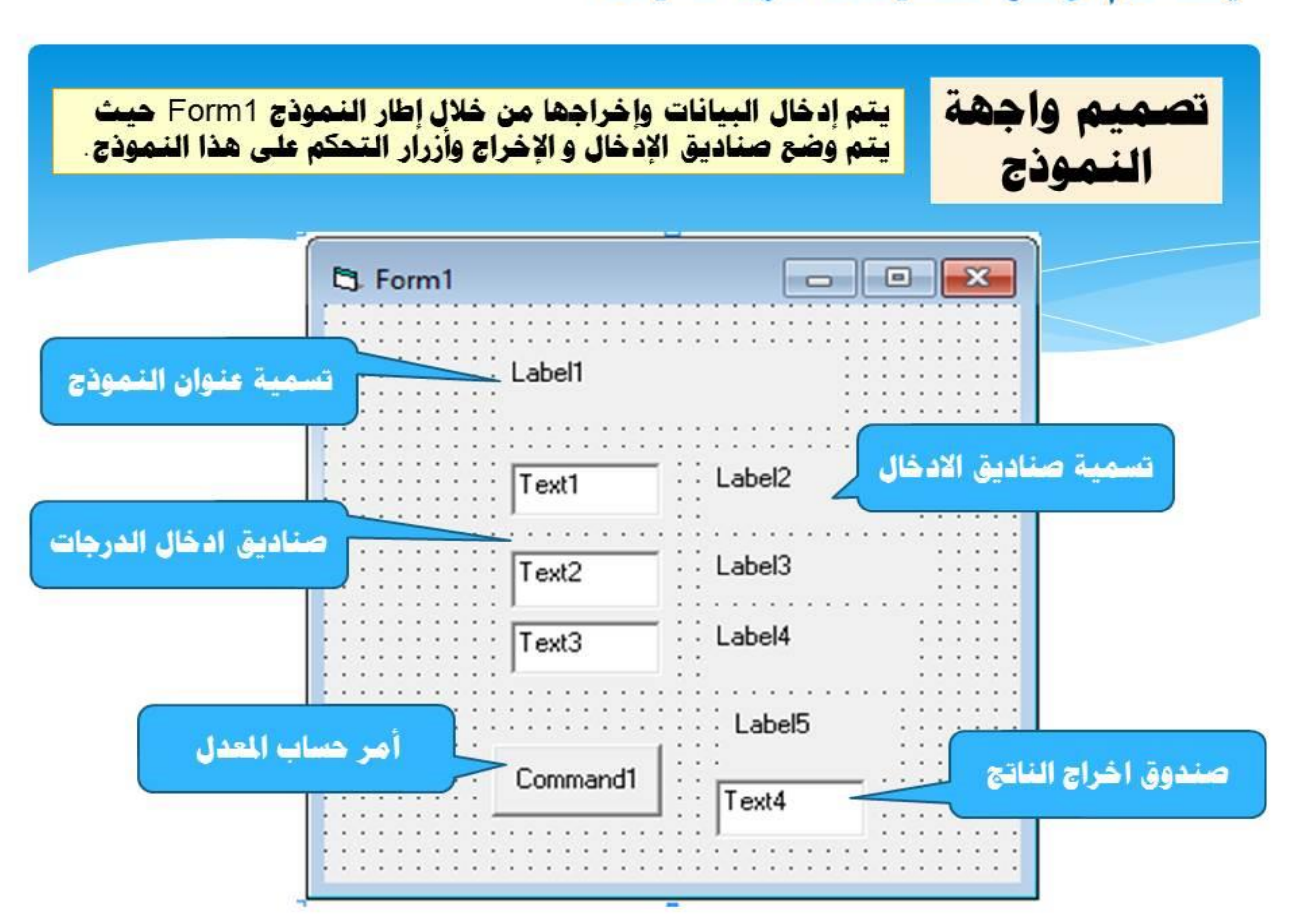
تستخدم لإعطاء معلومات عن النموذج

أداة النص

تستخدم لإدخال البيانات أو اخراجها

أداة الأمر

يستخدم لوضع التعليمات المراد تنفيذها



وفق بين العمود (أ) وما يناسبه من العمود (ب):

(أ)		(ب)
١.إطار النموذج	( )	إعطاء تسمية لمربع النص وكتابة الجمل التوضيحية على النموذج.
٢.صندوق النص TextBox	( )	حيث يتم وضع صناديق النص وأزرار التحكم.
٣. أداة التسمية Label	( )	أداة تستخدم لإدخال البيانات وإخراجها.
٤.أطار الخصائص	( )	نافذة يمكن من خلالها تغيير محتويات صندوق النص وأسماء العناصر الموجودة على النموذج

الدرس الرابع / ضبط الخصائص

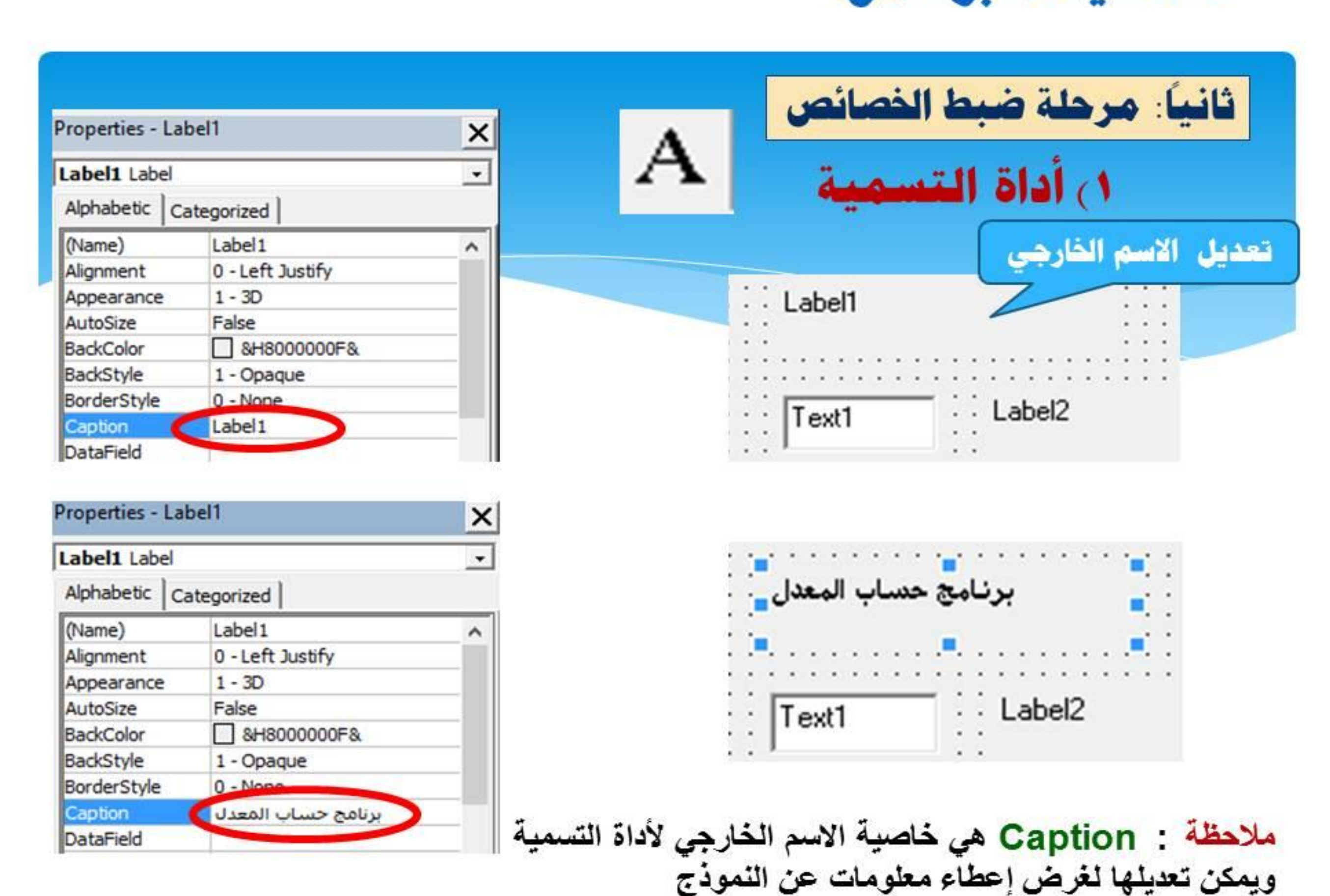
مراحل كتابة البرنامج في فيجول بيسك :

١. تصميم نموذج البرنامج.

٢. ضبط الخصائص.

٣. كتابة التعليمات.

٤. تنفيذ البرنامج.



ملاحظة : Caption هي خاصية الاسم الخارجي لأداة التسمية
ويمكن تعديلها لغرض إعطاء معلومات عن النموذج

٢) أداة النص

[abl

Properties - Text1

Text1 TextBox

Alphabetic | Categorized

OLEDropMode	0 - None
PasswordChar	
RightToLeft	False
ScrollBars	0 - None
TabIndex	4
TabStop	True
Tag	
Text	Text1

برنامج حساب المعدل

تعديل الاسم الخارجي

Text1 Label2

Properties - Text1

Text1 TextBox

Alphabetic | Categorized

OLEDropMode	0 - None
PasswordChar	
RightToLeft	False
ScrollBars	0 - None
TabIndex	4
TabStop	True
Tag	
Text	

برنامج حساب المعدل

Text1 Label2

ملاحظة : Text هي خاصية الاسم الخارجي لأداة النص ويتم حذفه حتى يستطيع المستخدم ادخال بيانات فيه .

١) أداة الأمر

Properties - Command1

Command1 CommandButton

Alphabetic | Categorized

(Name)	Command1
Appearance	1 - 3D
BackColor	&H8000000F&
Cancel	False
Caption	Command1
CausesValidation	True
Default	False

تعديل الاسم الخارجي

المعدل

Command1

المعدل

نفذ

Properties - Command1

Command1 CommandButton

Alphabetic | Categorized

(Name)	Command1
Appearance	1 - 3D
BackColor	&H8000000F&
Cancel	False
Caption	نفذ
CausesValidation	True

ملاحظة : Caption هي خاصية الاسم الخارجي لأداة الأمر ويمكن تعديلها لغرض توضيح الأمر المراد تنفيذه

ملاحظة

ان تغيير الاسم الخارجي للعنصر لا يغير الاسم الداخلي لذلك العنصر ، حيث أن الاسم الخارجي فقط لتسهيل استخدامه ، بينما الاسم الداخلي هو الاسم الذي يستخدمه المبرمج .

ضبط خصائص الخط

Form1

برنامج حساب معدل

عربي

خاصية نوع الخط font

خاصية اللون الأمامي للخط forecolor

خاصية اللون الخلفي للخط backcolor

Properties - Label1

Label1 Label

Alphabetic | Categorized

(Name)	Label1
BackColor	&H8000000
Font	PT Bold Heading
ForeColor	&H00FF0000&

أجب بنعم أو لا :

١.(   ) خاصية Caption لأداة التسمية Label يتم من خلالها عرض ما هو موجود فيها.
٢-(   ) خاصية Text لأداة صندوق النص Text Box يتم من خلالها عرض ما هو موجود فيها.
٣-(   ) تغيير الاسم الخارجي للأداة يغير الاسم الداخلي لتلك الأداة.

ما الفرق بين الاسم الخارجي والاسم الداخلي للأداة

الاسم الخارجي :

الاسم الداخلي :



النشاط البيتي

أجب بنعم أو لا :

١. (   ) لتغيير موقع الأدوات داخل النموذج يوضع مؤشر الفأرة على العنصر ثم السحب والإفلات.
٢. (   ) الاسم الداخلي للأداة يسهل استخدام للأداة، بينما الاسم الخارجي يستخدمه المبرمج.

الدرس الخامس / كتابة التعليمات والتنفيذ

ثالثا: كتابة التعليمات



١) الدخول على شاشة التعليمات من خلال النقر المزدوج على زر التحكم (نفذ) .



٢) كتابة التعليمات البرمجية المراد تنفيذها عند النقر على زر التحكم .

التعليمات المطلوب كتابتها

١) قراءة الدرجات الثلاثة

M1 = Val(Text1.Text)

M2 = Val(Text2.Text)

M3 = Val(Text3.Text)

٢) جمع الدرجات الثلاثة

Sum = M1 + M2 + M3

٣) تقسيم المجموع على ٣

Av = Sum /3

٤) اطبع النتيجة

```
Private Sub Command1_Click()
m1 = Val(Text1.Text)
m2 = Val(Text2.Text)
m3 = Val(Text3.Text)
Sum = m1 + m2 + m3
av = Sum / 3
Text4.Text = av
End Sub
```

رابعا: تنفيذ البرنامج



يمكن تنفيذ البرنامج بأكثر من طريقة :

أ- بالنقر على (Start) من قائمة (Run).

ب- باستخدام مفتاح (F5).

ج- النقر على إشارة ▸ كما في الشكل

Project1 - Microsoft Visual Basic [design]

File Edit View Project Format Debug Run Query Diagram Tools Add-Ins Window Help

▸ Start F5

أجب بعلامة ✓ أو ×

١. ( ) ينفذ البرنامج الأوامر المحصورة بين Private Sub و End Sub.

٢. ( ) لتنفيذ البرنامج نضغط مفتاح F5 من لوحة المفاتيح.

٣. ( ) ينفذ البرنامج في حالة وجود خطأ في القواعد.

٤. ( ) يحدث الخطأ في منطق العمل عند كتابة كلمة بشكل غير صحيح.



النشاط البيتي

ما الفرق بين الخطأ في القواعد والخطأ في منطق العمل.

الدرس السادس/المتغيرات

ما هو المتغير؟

اسم لمكان في ذاكرة الحاسوب ويستوعب نوع خاصاً من أنواع البيانات. ويطلق على المتغير بالإنجليزية Variable

المتغيرات	أمثلة	كلمة الإعلان
متغير رقمي	اعداد صحيحة أو حقيقية ٤ ٤.٥	Integer Double
متغير نصي	الأسماء اسم الطالب	String
متغير منطقي	صح او خطأ نعم أو لا	Boolean

مثال على الإعلان عن متغير نصي

```
Dim name As String
```

اعلن — يعتبر

نشاط عملي (٢)

قم بعمل برنامج لإصدار رقم جلوس عشوائي لطالب له البيانات التالية (الاسم – العمر – المعدل)

Form1

برنامج اصدار رقم جلوس طالب

اسم الطالب: فارس محمود

العمر: 15

المعدل: 96

اصدار رقم جلوس عشوائي

الطالب: فارس محمود — رقم جلوسه: 71

تحليل البرنامج

المدخلات :

اسم الطالب (متغير نصي)

العمر(متغير رقمي -صحيح)

معدل الطالب (متغير رقمي -عدد حقيقي)

العمليات :

حساب رقم جلوس عشوائي

المخرجات :

اصدار رقم جلوس عشوائي على الشاشة

تصميم واجهة النموذج

Form1

برنامج اصدار رقم جلوس طالب

اسم الطالب

العمر

المعدل

اصدار رقم جلوس عشوائي

الطالب

رقم جلوسه

Properties - Label6

Label6 Label

Alphabetic | Categorized

(Name)	Label6
AutoSize	False
BackColor	&H8000000D&
BackStyle	1 - Opaque
BorderStyle	0 - None
Caption	

عبارة عن label6
تم تغيير لونه
من ضبط الخصائص

وفق بين العمود (أ) وما يناسبه من العمود (ب):

(أ)		(ب)
١. الإعلان integer	( )	نستخدمه للإعلان عن البيانات النصية.
٢. الإعلان String	( )	نستخدمه مع البيانات القابلة للخطأ أو الصواب.
٣. الإعلان Boolean	( )	نستخدمه للإعلان عن البيانات العددية الحقيقية (تحتوي كسور).
٤. الإعلان Double	( )	نستخدمه للإعلان عن البيانات العددية الصحيحة.

الدرس السابع/ برمجة المتغيرات

طريقة الإعلان عن المتغيرات

اصدار رقم جلوس عشوائي

١) الدخول على شاشة التعليمات من خلال النقر المزدوج على زر التحكم

٢) كتابة الكود البرمجي

```
Private Sub Command1_Click()
```

أ) الإعلان عن المتغيرات

```
Dim name As String
Dim age As Integer
Dim avg As Double
```

اعلان ان المتغير name أصبح نص

اعلان أن المتغير age أصبح رقم صحيح

اعلان أن المتغير avg أصبح رقم حقيقي

ب) إعطاء القيم للمتغيرات

```
name = Text1.Text
age = Val(Text2.Text)
avg = Val(Text3.Text)
```

جعل المتغير name يساوي الاسم المدخل

جعل المتغير age يساوى العمر

اعلان أن المتغير avg يساوي المعدل

ج) اصدار رقم الجلوس باستخدام دالة توليد الأرقام العشوائية RND

```
Label8.Caption = name
```

جعل الاسم الخارجي ل label8 يساوي متغير الاسم

```
Label6.Caption = Rnd
```

جعل الاسم الخارجي ل label6 يساوي رقم عشوائي

الكود البرمجي للأمر
اصدار رقم الجلوس

اصدار رقم جلوس عشوائي

```
Private Sub Command1_Click()

Dim name As String
Dim age As Integer
Dim avg As Double

name = Text1.Text
age = Val(Text2.Text)
avg = Val(Text3.Text)

Label8.Caption = name
Label6.Caption = Rnd  ⇨  Label6.Caption = Round(Rnd * 100)

End Sub
```

جرب تغيير الكود البرمجي باستخدام دالة التقريب Round

أكمل الفراغ:

١. **لتغيير خلفية الأداة التسمية نستخدم خاصية** ______________

٢. **الدالة** ________________ **تستخدم لتوليد أرقام عشوائية.**

شروط تعيين اسم المتغير

١. **أن يبدأ بحرف ... مثل** Name123

٢. **ألا يكون كلمات محجوزة ....** String

٣. **ألا يكون هناك مسافات بين حروف المتغير** Name1 23

أجب بعلامة ✓ أو ×

١. (   ) **في** VB **يمكن استخدام المتغيرات دون تعريف.**

٢. (   ) **يفضل المبرمج استخدام المتغير دون تعريف.**

٣. (   ) **يمكن إجراء العمليات الحسابية على البيانات النصية.**

٤. (   ) **نتيجة الطالب من البيانات المنطقية.**

الأولويات الحسابية

المقصود بها ترتيب اجراء العمليات الحسابية بشكل متسلسل من اليمين الى اليسار حسب قوة العملية

تسلسل اجراء العمليات

١) الأقواس (١+٢)

٢) الأس ١^٢

٣) الضرب ١*٢ و القسمة ١/٢

٤) الجمع ١+٢ والطرح ١-٢

ما هو ناتج العملية الحسابية التالية



٥+٢*٣-(٢*٢)= ٧

أجب عن الأسئلة التالية

١-٦*٠+ ٢\٢=

٥-٥*٥+٥=

٦÷٢- (١+٢)=

العمليات في فيجوال بيسك

رمز العملية	الاقتران الرياضي	مثـــال	النتائج
+	Addition جمع	3 + 4	7
−	Substraction طرح	6 - 2	4
^	Exponential أس	2 ^ 4	16
*	Multiplication ضرب	4 * 3	12
/	Division قسمة	12 / 4	3
Mod	Modulus باقي قسمة عدد صحيح	15 Mod 4	3
\	القسمة الصحيحة بإهمال الكسر في النتيجة Integer Division	19 \ 4	4
&	String concatenation ربط نص	Visual & Basic	Visual Basic

أذكر وظيفة الرموز الحسابية:

١. * ____________

٢. / ____________

٣. ^ . ____________

٤. \ ____________

أكتب العبارات الآتية برموز تناسب لغة VB:

١. ٥ × ٣ + ١ ....

٢. ٦ ÷ ٨ − ٢ ....

٣. س^{٢} + ٧س − ٤ ....

٤. باقي قسمة x على ٥ ....

أجب بعلامة ✓ أو ✗

١. (   ) الجملة 4+4/2 تكافئ الجملة 2/(4+4).

٢. (   ) ناتج العبارة الحسابية x=5\2 هو ٢ .

الدرس التاسع/ برنامج مسابقة جدول الضرب
تطبيق عملي





الهدف من البرنامج

تعليم الطالب جدول الضرب من خلال المحاولة والتكرار

General

Form1

label1 برنامج تعليم جدول الضرب

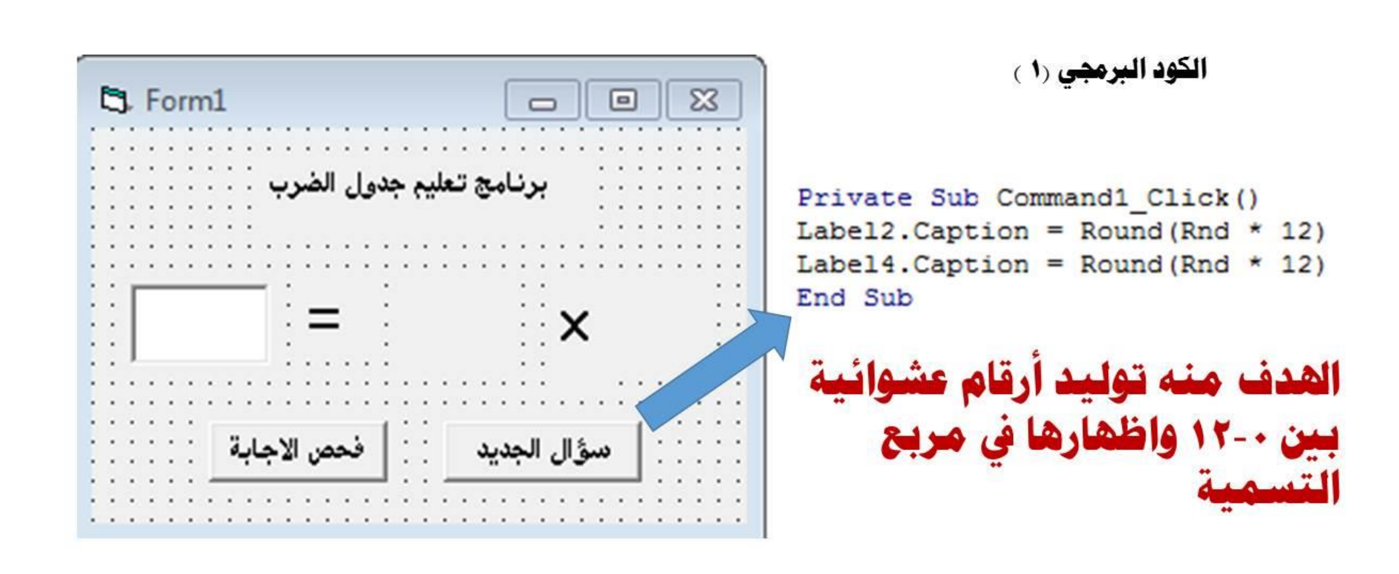
text1 label5 label4 label3 label2

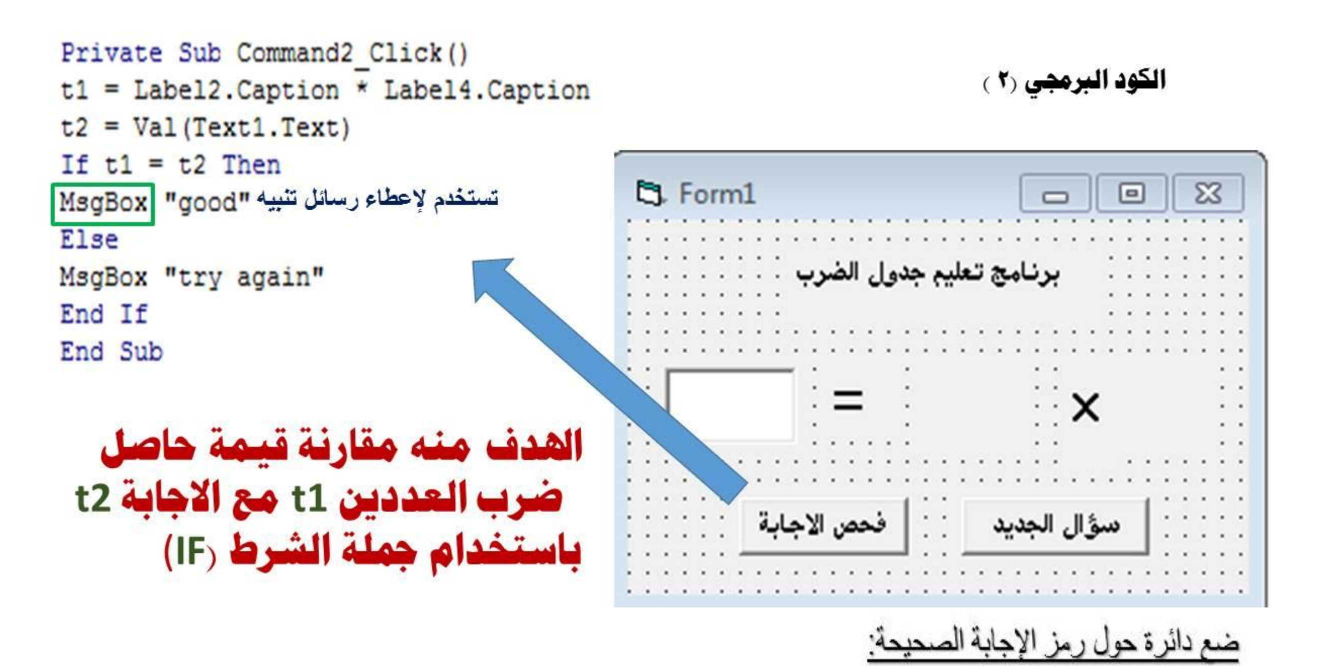
= X

فحص الاجابة سؤال الجديد

command2 command1

أولاً
وضع الأدوات المراد استخدامها كما بالشكل :





ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة:

١. يتم تغيير الاسم الخارجي لـ label من خلال الخاصية:			
أ- Text	ب- Caption	ج- Name	د- Font
٢. يتم مسح محتويات مربع النص من خلال الخاصية:			
أ- Caption	أ- Text	ج- Name	د- Form
٣. تستخدم دالة Rnd للحصول على:			
أ- رقم عشوائي	أ- باقي القسمة	ج- رقم صحيح	د- ناتج القسمة
٤. تستخدم دالة .... لتحويل القيم النصية إلى قيم عددية:			
أ- Str$( )	أ- Val( )	ج- Rnd( )	د- لا شيء مما سبق

إعداد أ. ميسون رومية

بيئة الفيجول بيسك

السؤال الأول :ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة:

١- تعمل لغة فيجوال بيسيك تحت بيئة:

أ- ويندوز ب- دوس ج- أندرويد د- جميع ما سبق

٢- لفتح البرامج التي تم استخدامها حديثاً نختار علامة التبويب:

أ- New ب- Existing ج- Recent د- Standard

٣- للبدء ببرنامج جديد نختار علامة التبويب:

أ- New ب- Existing ج- Recent د- Standard

٤- يتم حفظ ملف المشروع (project) بالامتداد:

أ- frm ب- vbp ج- exe د- vpb

٥- لحفظ العمل في برنامج VB نستخدم قائمة :

أ- File ب- View ج- Run د- Edit

السؤال الثاني:ضع إشارة (✓) أو (✗):

١- ( )تم تطوير لغة فيجوال بيسيك عن لغة تسمى بيسك
٢- ( )تحتوي لغة بيسيك على شاشة رسومية لمساعدة المبرمج
٣- ( )لفتح برنامج موجود سابقاً نختار علامة التبويب "Existing"
٤- ( )يتكون مشروع الفيجوال بيسك من ملف واحد هو Form
٥- ( )الاسم التلقائي لمشروع فيجوال بيسك هو Project١.vbp

كتابة البرنامج

السؤال الأول:ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة:

١- المرحلة الأولى من مراحل كتابة برنامج فيجوال بيسك هي:

أ- كتابة الكود　　ب- تنفيذ البرنامج　　ج- تصميم الواجهة　　د- ضبط الخصائص

٢- يتم ادخال البيانات و إخراجها في البرنامج من خلال إطار:

أ-النموذج　　ب- الخصائص　　ج- صندوق الأدوات　　د- محتوى المشروع

٣- يتم تغيير الاسم الخارجي لـ label من خلال الخاصية:

أ- Text　　ب- Caption　　ج- Name　　د- Font

٤- الاسم الذي يستخدمه المبرمج هو الاسم :

أ- الداخلي　　ب- الخارجي　　ج- الحقيقي　　د- جميع ما سبق

٥- يتم مسح محتويات مربع النص من خلال الخاصية:

أ- Caption　　ب- Text　　ج- Name　　د- Form

٦- لتنفيذ البرنامج نضغط مفتاح:

أ- F٢　　ب- F٣　　ج- F٤　　د- F٥

٧- الخطأ .... يظهر بلون مختلف و ينتج عند كتابة كلمة بشكل غير صحيح:

أ- البرمجي　　ب- المنطقي　　ج- القواعدي　　د- أ+ج

٨- تستخدم دالة Rnd للحصول على:

أ- رقم عشوائي　　ب- باقي القسمة　　ج- رقم صحيح　　د- ناتج القسمة

٩- للحصول على رقم عشوائي صحيح نستخدم المعادلة:

أ- X=Rnd*١٠٠　　ب- X=Rnd*١٠٠/١٠　　ج- x=Rnd*١٠٠\١٠　　د- x=Rnd\١٠

١٠- تستخدم دالة .... لتحويل القيم النصية إلى قيم عددية:

أ- Str$( )　　ب- Val( )　　ج- Rnd( )　　د- لا شيئ مما سبق

السؤال الثاني: اكتب المصطلح المناسب:

١- (   )خاصية تستخدم لتغيير الاسم المكتوب على زر الأمر.
٢- (   )دالة تستخدم لتحويل القيم العددية إلى قيم نصية.
٣- (   )دالة تستخدم لتوليد رقم عشوائي.
٤- (   )قائمة تستخدم لتنفيذ البرنامج.
٥- (   ) خاصية تكون قيمتها الاسم الداخلي للعنصر.
٦- (   ) أحد مكونات برنامج فيجوال بيسيك و يحتوي على الأدوات اللازمة لتصميم الواجهة.
٧- (   )المرحلة الأخيرة من مراحل كتابة البرنامج.
٨- (   ) خطأ يظهر في نتائج البرنامج يكون سببه خطأ في الخوارزمية.

السؤال الثالث: صحح الخطأ في الجمل التالية مع بيان نوعه:

الرقم	الجملة الخطأ	التصحيح	نوع الخطأ
١-	Taxt١.text=str(x)	....	....
٢-	y=val(text١.text	....	....
٣-	(المعدل)Average=x+y/٢	....	....
٤-	Text١.caption=str$(y)	....	....
٥-	X=val(text١,text)	....	....

السؤال الرابع: أكتب الخوارزميات التالية بلغة الفيجوال بيسيك:

١- البداية   Private sub   Command١_Click( )

٢- أدخل الطول بالسم x   ....

٣- احسب y=x/١٠٠   ....

٤- اطبع الطول بالمتر y   ....

٥- النهاية   ....

****

التعامل مع البيانات

السؤال الأول:ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة:

١- من أنواع البيانات في فيجوال بيسيك:

أ- النصية　　ب- العددية　　ج- المنطقية　　د- جميع ما سبق

٢- من أنواع البيانات التي يتم إجراء العمليات الحسابية عليها:

أ- النصية　　ب- العددية　　ج- المنطقية　　د- أ+ج

٣- يطلق على البيانات العددية الصحيحة في فيجوال بيسيك:

أ- String　　ب- Double　　ج- Integer　　د- Boolean

٤- يتم تخزين اسم الطالب في متغير من النوع:

أ- String　　ب- Double　　ج-Integer　　د- Boolean

٥- تستخدم الكلمة .... للإعلان عن متغير في فيجوال بيسيك:

أ- Dim　　ب- Text١　　ج- Rnd　　د- End

٦- المتغير الذي تكون قيمته True أو False هو متغير:

أ- Sring　　ب- Double　　ج- Integer　　د- Boolean

٧- القيمة .... تعتبر قيمة نصية:

أ- "Ahmad"　　ب- ٣,٤　　ج- "١٥"　　د- أ+ج

السؤال الثاني:أعلن عن متغير يستخدم لتخزين:

١- اسم الطالب:...
٢- معدل الطالب:...
٣- عنوان الطالب:...
٤- عدد الطلاب :...
٥- نتيجة الطالب(ناجح/راسب)...

السؤال الثالث:علل:

يفضل الإعلان عن المتغيرات قبل استخدامها؟

....

السؤال الرابع:ضع إشارة ( ) أو ( ):

١- ( )يجب الإعلان عن المتغيرات قبل استخدامها
٢- ( )في جملة الإعلان عن متغير يتم تحديد اسم المتغير ونوعه.
٣- ( ) الإعلان عن متغير يعني حجز مكان باسم معين ونوع معين في الذاكرة.
٤- ( )يطلق على البيانات النصية في فيجوال بيسيك Double .
٥- ( ) الشكل العام لإعطاء قيمة للمتغير variable=value .
٦- ( )لإعطاء قيمة لمتغير نصي نضع القيمة بين ' '.

العمليات في فيجوال بيسيك

السؤال الأول:ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة:

١- يرمز لعملية الضرب في فيجوال بيسيك بالرمز:

أ- x ب- * ج- ^ د- (أ+ب)

٢- الرمز ^ يشير إلى عملية:

أ- القسمة ب- الضرب ج- الأس د- الجمع

٣- ناتج العملية ٤\١٤هو:

أ- ٢ ب- ٣ ج- ٣,٥ د- ٠,٥

٤- ناتج العملية ٥ mod ١٩ :

أ- ٤ ب- ٣ ج- ٤,٨ د- ٥

٥- ناتج العملية ٥/٢ هو:

أ- ١ ب- ٢ ج- ٠,٥ د- ٢,٥

٦- يستخدم الرمز .... للربط بين نصين و جعلهما نصاً واحداً:

أ- + ب- & ج- * د- ^

٧- X=٤+٢/(٥-٣)^٢ ، قيمة x تساوي:

أ- ٩ ب- ٥ ج- ١,٥ د- ٤,٥

السؤال الثاني:صل:

-أ-	-ب-
١) الجمع	& ( )
٢) الطرح	^( )
٣) الضرب	\ ( )
٤) القسمة	+ ( )
٥) الأس(القوة)	– ( )
٦) الربط بين نصين	mod ( )
٧) القسمة الصحيحة	/( )
٨) باقي القسمة	*( )

السؤال الثالث:اكتب المعادلات التالية بلغة الفيجوال بيسيك:

١) ٥÷٢×٣-٤ ....

٢) ٢(٣+٦)(٣-٦)+x٥...

٣) باقي قسمة xعلى ٢ و تخزينها في y ....

٤) اهمال الكسر في ناتج قسمة x على ٣...

٥) الربط بين النصين s١ و s٢ و تخزين الناتج في المتغير s٣ ....